



LIVRET D'EXERCICES : ARTIHMETIQUE, VARIABLES, INSTRUCTIONS

Exercice 1 : Observer un programme

```
1 a = 8
2 b = 3
3 c = a + b
4 a = a - 2
5 c = c * a
6 print(a)
7 print(b)
8 print(c)
```

Ligne exécutée	Valeur de a	Valeur de b	Valeur de c	Affichage
a=8				
b=3				
c=a+b				
a=a-2				
c=c*a				
print(a)				
print(b)				
print(c)				

Exercice 2 : Vrai ou Faux

Affirmation	Vrai	Faux
Un programme est exécuté de bas en haut.	☐	☐
= signifie "est égal à" en Python.	☐	☐
print() permet d'afficher un résultat.	☐	☐
Une variable peut changer de valeur.	☐	☐

Affirmation	Vrai	Faux
Les instructions sont exécutées les unes après les autres.	☐	☐

Exercice 3 : Plusieurs réponses possibles

```

1  a = 12
2  b = 5
3  c =
4  print(c)

```

Le programme doit afficher 17.

Trouve 2 façons différentes de compléter la ligne.

c=

c=

Exercice 4 : Variables

Indique la valeur de la variable score après chaque ligne d'instruction.

Ligne	Valeur de score
score = 10	
score = 15	
score = score + 5	

Exercice 5 : Affichage

On considère le programme suivant :

```

1  nom="Lina"
2  print(nom)
3  print("Bonjour")
4  print("Bonjour", nom)

```

Écrire exactement ce qui s'affiche à l'écran lorsque ce programme est exécuté.



Exercice 6 : Type

Indique le type de chaque valeur. Observe bien la présence ou l'absence de guillemets.

Valeur	18	3.5	True	"18"	"hello"	0	"True"
Type	...	...	...	...	...	...	...

Exercice 7 : Manipuler des variables

Complète les valeurs des variables après l'exécution du programme.

```
1 prix=15
2 quantité=3
3 total=prix*quantite
```

Variable	Type	Valeur
prix	...	
quantite	...	
total	...	

Exercice 8 : Commentaires

On considère le programme suivant :

```
1 # Affectation d'une valeur à la variable âge
2 age=16
3 # Affichage de l'âge
4 print(age)
```

1°) Repérer les commentaires dans le programme.



Élément du programme	Commentaire ou Instruction Python
# Calcul de l'âge	...
age = 16	...
# Affichage du résultat	...
print(age)	...

2°) Expliquer le rôle des commentaires dans un programme Python.

Exercice 9 : Défi

Écris un programme qui :

- 1°) Demande à l'utilisateur son prénom ;
- 2°) demande son âge ;
- 3°) affiche un message de bienvenue ;
- 4°) affiche l'âge qu'il aura l'année prochaine.

Exemple d'exécution :

Quel est ton prénom ? Hugo

Quel est ton âge ? 16

Bonjour Hugo !

L'année prochaine, tu auras 17 ans.

Aide :

Pense à convertir l'âge en entier avant d'effectuer le calcul.